



Engenharia de Software II



Unidade Curricular ~~compartilhada~~

Para uma boa experiência online

- Tenha o teu canto de estudos
- Utilize fones de ouvido
- Seja ativo/protagonista
- Foque na aula durante a aula
- Coloquem foto no BB
- Tome café :)

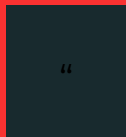


Engenharia de Software?



<https://forms.gle/5LcjL3TvZNMerg1m7>





Engenharia de Software é uma área da computação voltada à especificação, desenvolvimento e manutenção de sistemas de software, com aplicação de tecnologias e práticas de gerência de projetos, visando organização, produtividade e qualidade.



Plano de Ensino

Caracterização da Unidade Curricular

Compreensão das principais arquiteturas de software e padrões de projeto e sua aplicação no desenvolvimento de soluções de software modernas e aderentes aos seus requisitos.

Competência Essencial

Projetar soluções de software em conformidade com seus requisitos, considerando as principais arquiteturas e padrões de projetos utilizados em sistemas modernos e escaláveis.

Competências Relacionadas

Compreender o papel do arquiteto de software no processo de desenvolvimento de software.

Propor soluções utilizando arquiteturas de software aderentes aos seus requisitos.

Compreender a cultura DevOps e suas implicações no contexto do desenvolvimento de software.

Utilizar padrões de projeto no desenvolvimento de soluções de software.

Bases Tecnológicas

Controle de versionamento de software.

O papel do Arquiteto de Software.

Arquiteturas de Software: teoria e prática.

Código limpo.

Padrões de Projeto: teoria e prática.

DevOps.

Integração e entrega contínua.

Bibliografia

- BECK, Kent. Padrões de Implementação – Um Catálogo de Padrões indispensáveis para o dia a dia do Programador. Bookman. 2013.
- GAMMA, Erich; HELM, Richard; JOHNSON, Ralph; VLISSIDES, John. Padrões de Projetos. Grupo A, 2011.
- MARTIN, Robert. Código Limpo – Habilidades Práticas do Agile Software. Edição revisada. Alta Books. 2011.
- MARTIN, Robert. Arquitetura Limpa – O Guia do Artesão para Estrutura e Design de Software. Alta Books. 2019.
- PRESSMAN, Roger S. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016.
- FOWLER, Martin. UML essencial: um breve guia para a linguagem-padrão de modelagem de objetos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.
- MARTIN, Robert. O Codificador Limpo - Um Código de Conduta para Programadores Profissionais. Alta Books. 2012.

